Expandir todo

TusCriaturas

- Todas las páginas
- Nuestros espacios
- Artículo aleatorio
- Otros aleatorios

Bienvenida

Participa

- Donar con PayPal
- Donar en crypto
- Crear página
- Cómo escribir
- Subir al repositorio
- Necesitamos imágenes
- Nuestros Estándares

Novedades

- Cambios recientes
- Todos los registros
- Páginas nuevas
- Lo más nuevo
- Nuevos archivos
- CommentStreams

Comunidades

Nuestros espacios

Categorías

- Todas las categorías
- Todas las mitologías

Ubicaciones
Planetas
Espacios Planares
Entes
Seres por medio

Herramientas wiki

Páginas especiales
Citar esta página
Obtener URL acortado

Más

Lo que enlaza aquí
Cambios relacionados
Versión para imprimir
Enlace permanente

Juegos:Méfits de corium (DnD 5e)

Juegos | Discusión | Editar | Historial | Purgar

ATENCIÓN: Este artículo contiene contenido casero para el juego de ***Dungeons and Dragons***.
Ver: *Dungeons and Dragons*

Méfit de corium, por Imontegav

Este artículo pertenece a una lista de artículos de contenido casero para Dragones y Mazmorras, quinta edición, creados por Imontegav. Para ver más contenido casero del autor, véase Juegos:Contenidos caseros de Imontegav para DnD.

Los **Méfits del corium**, o **Mephits de corium** (anglificado) son criaturas caseras de Imontegav, para Dragones y Mazmorras, quinta edición, y ligadas a la expansión del mismo usuario, Las Crónicas de Urandur.

Sumario ocultar

1 Descripción de la criatura
1.1 Anatomía y naturaleza
1.2 Comportamiento
2 Ámbito de la criatura
2.1 Orígenes
2.2 Hábitat
3 Ficha de criatura
3.1 Rasgos
3.2 Acciones
4 Botín
5

Descripción de la criatura editar

Los méfits de corium son aberraciones nacidas de la fusión de la magia arcana del entorno y los restos radiactivos y fundidos de los reactores nucleares que una vez alimentaron la avanzada civilización de Urandur. Estas criaturas se manifiestan como entidades malévolas compuestas de corium, una especie de lava radioactiva rica en metales y cerámicas fundidas.

Anatomía y naturaleza editar

Los méfits de corium tienen una apariencia similar a la de otros méfits, con narices respingonas y alargadas, orejas puntiagudas, una cabeza lateralmente aplastada, dos grandes alas de murciélago, y un diminuto cuerpo raquítico, muchas veces reposando sostenido en el aire en posición cuasifetal.

En adición a estas características, la totalidad de su cuerpo parece estar hecha de un material fundido e incandescente que puede brillar en amarillo, verde o azul (a discreción del DM), por efectos de la radiación de Cherenkov.

Comportamiento editar

Los méfits de corium son criaturas caóticas, traviesas y destructivas. Se alimentan de la radiación, el calor y los materiales radioactivos que encuentran a su alrededor, deformando y destruyendo todo lo que les rodea sin un propósito específico más allá de la diversión macabra o la supervivencia. Si detectan energía mágica o radiación nuclear, se abalanzan hacia la fuente para devorarla y consumirla.

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

Información de la página
Registros de página

En otros idiomas
Añadir enlaces

Categorías
Contenidos personalizados
Dungeons and Dragons personalizado
Dungeons and Dragons
Dungeons and Dragons no-canónico
Urandur
Artículos originales de Imontegav
Artículos con imágenes de Imontegav
Artículos de dificultad intraficcional 0
Contenido jugable
Criaturas
Méfits
Radioactividad
Seres elementales

En su territorio, los méfits de corium reúnen y acumulan metales fisibles como el uranio y el plutonio en sus nidos, que construyen con chatarra, roca y acero, y usan las corrientes de energía radiante de [illegible] del uranio y el plutonio, produciendo corium fundido en el proceso, el cual usan para criar a sus vastagos.

Los méfits de corium son asexuales y se reproducen por exposición arcana en masas de corium, invocando especímenes jóvenes que surgen del corium fundido.

Ámbito de la criatura editar

Artículo principal: *Urandur (DnD)*

Esta criatura pertenece a la región fanon de Urandur.

Orígenes editar

Las ruinas de Urandurt son los vestigios de una civilización avanzada que floreció antes de la llegada de la magia y de los dragones al mundo. Su sociedad estaba construida alrededor de tecnologías nucleares que les permitieron lograr maravillas incomprensibles para los habitantes actuales. Sin embargo, su caída llegó de manera repentina en la denominada "Guerra de los champiñones", una rápida guerra nuclear que arrasó el planeta y lo sumió bajo un invierno nuclear que duró décadas, y cuya radiación atrajo al Devorador del Millar de Soles, Yogmuchusul.

Cuando la magia irrumpió en el mundo, las energías arcanas reaccionaron de manera impredecible con el corium de los reactores destruidos y fundidos por el abandono y la devastación, dando lugar a fenómenos aberrantes. Una de estas manifestaciones son los méfits de corium.

Hábitat editar

Los méfits de corium habitan las zonas más contaminadas y peligrosas de Urandurt, donde la radiación y el calor extremo son constantes. Estas áreas incluyen:

- **Los reactores derretidos:** El núcleo de los antiguos reactores nucleares, ahora completamente colapsados, forma una red de cavernas y túneles de material fundido y gas radiactivo. Estas son las áreas donde los méfits de corium suelen descansar y reproducirse, alimentándose de los restos de energía residual.
- **Cementerios nucleares:** Zonas profundas llenas de materiales tóxicos y líquidos radiactivos. Los méfits se agrupan en estos lugares, jugando con los residuos y a menudo atrayendo a otras criaturas mutadas por la radiación.
- **El Corazón de Urandurt:** En el centro de las ruinas, el Corazón de Urandurt es el último vestigio de la civilización: un gigantesco reactor nuclear en ruinas, con un enorme tanque de agua pesada del tamaño de un lago que sigue emitiendo energía radiante, y donde descansa Yogmuchusul durmiente y contenido por millares de sellos mágicos. Es en este lugar donde residen los méfits más poderosos, junto con otros monstruos nacidos de la radiación.

Ficha de criatura editar

Elemental pequeño, caótico maligno. **Origen:** Crónicas de Urandur (Homebrew de Imontegav)

Categoría: Elemental

Clase de armadura: 13 (piel endurecida de magma radioactivo)

Puntos de golpe: 33 (6d6 + 12)

Valor de desafío: 1 (200 XP) - **Bonificador de proficiencia:** +2

Velocidad: 30 pies, 30 pies volando

Estadísticas

Fue	Des	Con	Int	Sab	Car
11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4

Resistencias: Fuego y necrótico.

Inmunidades: Veneno y radiante; envenenado y agotamiento; enfermedades.

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: Urandoriano

Rasgos editar

Muerte explosiva. Cuando el méfit muere, explota en una explosión de corium. Toda criatura que se encuentre a 5 pies o menos de él debe realizar una tirada de salvación de Destreza DC 11, y otra tirada de salvación de Constitución DC 11. Si falla la salvación de destreza, recibe 10 (3d6) puntos de daño por fuego, o la mitad si tiene éxito. Si falla la salvación de constitución, recibe 10 (3d6) puntos de daño radiante, o la mitad si tiene éxito.

Apariencia falsa. Mientras el méfit permanece inmóvil, no se distingue de un montículo de corium común y corriente.

Hechicería Innata (1/día). El méfit puede lanzar y mantener de forma innata el conjuro "Radiación enfermiza" (Sickening radiance) de nivel 4, Salvación de conjuro DC 10, sin necesidad de componentes materiales. Su capacidad innata para lanzar conjuros es Carisma.

Acciones editar

Multiataque. El méfit realiza dos ataques cuerpo a cuerpo con sus garras.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +4 al ataque*, alcance 5 pies, una criatura. Impacto: 3 (1d4+1) puntos de daño cortante más 2 (1d4) puntos de daño por fuego y 2 (1d4) puntos de daño radiante.

Aliento radioactivo (recarga 6). El méfit exhala gas radioactivo en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en esa área debe realizar una tirada de salvación de Constitución DC 11; si falla, recibe 7 (2d6) puntos de daño por veneno y 3 (1d6) puntos de daño radiante, y queda envenenada hasta el final de su próximo turno; y, si tiene éxito, recibe la mitad del daño y no queda envenenada.

Botín editar

Cuando un aventurero saquea los restos de un méfit de corium, se puede encontrar una variedad de objetos y materiales que son tanto útiles como peligrosos.

- **Roca radioactiva con forma de corazón**, 1d2-1 unidades: *Al morir, el sistema cardíaco de un méfit de corium se inunda de cerámica fundida, enfriándolo y endureciéndolo hasta convertirse en una geoda radioactiva que brilla como una piedra esmeralda.*

  De forma análoga a los méfit de magma, es posible extraer el corazón de los restos de un méfit de corium. Este objeto tiene utilidades muy limitadas a la fabricación de aceites radiológicos, y una posible utilidad como substituto del líquen radiotrófico para la elaboración de pociones antirradiación. Su valor es elevado, alrededor de 90 po (máximo, normalmente los compradores ofrecerán el 30 o 25% de su valor real), pero sus compradores son muy limitados e inusuales. El corazón de corium tiene un peso de 0.25 libras, y debe ser almacenado en un recipiente de plomo. De no ser así, puede contaminar las raciones que el aventurero lleve consigo, haciéndolas venenosas (condición "envenenado" 8 horas por consumo), además de otorgarle un nivel de agotamiento por hora de exposición.

editar

Artículo original de Imontegav

Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Añadir comentario

el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogrypho editó por última vez esta página el 22 dic 2024 a las 21:34. Basado en el trabajo de los usuarios NimoStar y Imontegav de Bestiario del Hypogrypho.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.
Política de privacidad Acerca de Bestiario del Hypogrypho Descargos Términos de Uso Donar a Miraheze